

compact
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

ドラゴンフォースII™ 神去りし大地に



推奨年齢

全年齢
対象

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

SEGA™



注意

セガサターンCD 使用上のご注意

●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する


使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破壊する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

- このセガサターンCDは、 SEGA SATURN、マークあるいは「NTSC-J」表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

- このディスクを無断で複製することおよび貸貸業に使用することを禁じます。
- セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。



このゲームはバックアップ対応です。データを保存するためには136以上の空き容量が必要となります。データの保存についてはP18、23を参照してください。


このたびはセガサターン専用ソフト「ドラゴンフォースⅡ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

DRAGON FORCE II

神を倒し大地に

C O N T E N T S


| | |
|--------------|----|
| プロローグ | 4 |
| ゲームを始める前に | 6 |
| ゲームの目的と流れ | 7 |
| 基本操作方法 | 8 |
| ゲームの始め方 | 10 |
| ゲームの進め方 | 12 |
| 武将の職業について | 34 |
| 兵士のタイプについて | 36 |
| 武将技&アイテム紹介 | 38 |
| 国家紹介 | 41 |
| スタッフ&声優紹介 | 58 |
| 主題歌歌詞 | 60 |
| ドラゴンフォース用語解説 | 62 |



女神アステアの加護を受け、星電ハースガルドの力を得た
ウェイン、ティリス、ゴンゴス、ミカツキ、レオン、
ジュノー、レイナード、ゴルダークら八戦士は、
邪神マドゥルクを倒し、レジェンドラ大陸に
平和をもたらした。

時を同じくして、女神アステアも人間界から去っていった。

プロローグ *Prologue*



人々は自国の英雄を尊敬し、歓待を持って迎え入れた。
各国は平和を謳歌し、レジェンドラ大陸は栄えていった。

だが、その星電の八戦士は歴史の表舞台から
突如、姿を消してしまった。

その勇敢な伝説だけを残して…。

～そして、500年の月日が流れた…。

八戦士の時代は、もはや過去の時代とされ、

語り部たちを何代も伝わっていくうちに、

真実の姿は失われ、ゆがめられた伝説が

文献にその面影を留めるのみである。

また、八戦士去りし後の数十年間の歴史は

どの文献にも記される事はなく、空白の時代を作り上げている。

その後、あまりにも長く続いた平和に人々は慣れ、

戦火の火種となるささいな出来事が、各国間で

おこるようになっていた。

憎しみと殺戮、悲しみ、そして更なる怨恨が…。

それはまるで、

これからレジェンドラ大陸に

おこる混乱の呼び水のように…。



ゲームを始める前に

壮大な戦いの幕を開ける前に
まずは、これから紹介する
「ドラゴンフォースⅡ」独自のシステムや
その世界に関する基礎知識を
頭に入れておきましょう。

「ドラゴンフォース」の世界

●ドラマティックシミュレーション

プレイヤーが選択できる6人の君主を中心に、総勢180人以上の人物が繰り広げるストーリーは前作を遙かに越える壮大なスケールで展開していきます。



●副官システム

君主であるプレイヤーを、いろいろな面でサポートしてくれる副官。例えば、捕虜との会見、築城の委任を副官に任せてしまう、などということも可能です。



レジェンドラ大陸に住む 代表的な4つの種族

人間族、エルフ族、獣人族は、長きに渡ってレジェンドラ大陸の主流種族の位置を占める種族です。当初、各種族は独自の社会を築いて生活しており、基本的に各種族間の交流はありませんでしたが、長い年月のうちにゆるやかな融合が行われてきました。そして、マドゥルク戦役から500年……これまで地下に潜んでいた魔族が、地上に姿を現し始めたのです。

ゲームの 目的と流れ

ここではゲームの目的と、基本的なプロセスについてそれぞれ説明します。これらはゲームを進める上で要となる重要なポイントですのできちんと理解しておきましょう。

ゲームの目的

プレイヤーの目的は、どの君主を選んだかによって異なります。例えばある者は復讐が、またある者はより強い国をつくるための結婚相手探しが目적となるでしょう。ですが、場合によってはそれぞれの目的を果たしていく途中で、思いがけない展開に巻き込まれていくこともあるかもしれません――。



ゲームの流れ

このゲームは、大きくわけて2つのシーンから成り立ちます。1つが、侵攻・戦闘などを行うことで領土を拡張するフィールド、もう1つが、武将にアイテムを与えたり、国力の増強などを行う内政です。基本的にはこの2つのシーンを交互に繰り返すことでゲームが進行していきます。

内政
一定期間ごとに
施政

フィールド
リアルタイム
で進行

●戦力の調整を行う

武将にアイテムを与える／武将の状態チェック
武将の補充（捕虜武将を仲間にする）
国力の増強（築城）／アイテムの研究開発

●自国の勢力を拡大する

師団の編成→出陣→敵城の占領
他国の君主を倒す／村や町・洞窟などの探索
放浪武将を仲間にする

領土の拡大と目的の達成

上記のプロセスを繰り返すことによって国力を高め、君主ごとに異なる自らの目的を達成するために行動する。

基本操作方法

ここではコントロールパッドの操作方法について説明します。操作自体は決して複雑ではありませんので各場面ごとの操作の仕方を確実にマスターしておきましょう。

コントロールパッドの各部名称と操作方法

コントロールパッドの各部名称は右記のとおりです。各ボタンの操作方法は場面によって異なります。それぞれの操作についてはP9を参照してください。なお、コントロールパッドは必ず1プレイヤー側の端子に接続してください。



フィールド画面

| | |
|-----------|---|
| 方向ボタン | カーソルの移動 |
| スタートボタン | ポーズ／ポーズ解除 |
| A・Cボタン | コマンド等の決定／城コマンドの表示（城選択後） 師団コマンドの表示（師団選択後） フィールドコマンドの表示（城・師団以外） |
| Bボタン | コマンド等のキャンセル |
| Xボタン | 時間経過速度の変更 |
| Y+方向ボタン | カーソルの高速移動（固定） |
| Z+方向ボタン | 画面の拡大／縮小 |
| B/R+方向ボタン | カーソルの高速移動 |
| L/Rボタン | ページ切り替え（リスト表示中） |

内政・戦闘準備画面

| | |
|---------|--------------------|
| 方向ボタン | カーソルの移動 |
| スタートボタン | 使用しません |
| Aボタン | コマンド等の決定 |
| Bボタン | コマンド等のキャンセル |
| Cボタン | コマンド等の決定 |
| Zボタン | アイテム等の並び替え（リスト表示中） |
| L/Rボタン | ページ切り替え（リスト表示中） |

戦闘画面

| | |
|---------|------------------------|
| 方向ボタン | カーソルの移動／視点の移動 |
| スタートボタン | 使用しません |
| A・Cボタン | コマンド等の決定／コマンドの表示 |
| Bボタン | コマンド等のキャンセル |
| Yボタン | 説明ウインドウの切り替え |
| Xボタン | カメラモードの切り替え（AUTO/SELF） |
| Z+方向ボタン | 視点の切り替え |
| L/Rボタン | カメラ位置の切り替え（自武将／中心／敵武将） |

ゲームの 始め方

ここでは、ゲームを最初から始める場合と
前回の続きから遊ぶ場合の
2通りのゲームの始め方と
オプション画面について説明します。

ゲームの始め方

電源を入れ、オープニングデモが終了するとタイトル画面が表示されます。この画面でスタートボタンを押すと、メニュー画面に切り替わります。方向ボタンの上下でカーソルを動かしてモードを選択したら、AまたはCボタンを押して決定してください。



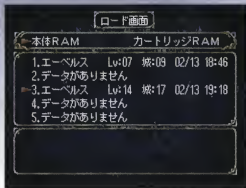
●NEW GAME (最初からゲームを始める)

新しくゲームを始め
ることができます。
「NEW GAME」を
選択・決定すると、
使用キャラクター
選択画面 (P13)
に切り替わり、いよ
いよゲームスタート
となります。



●CONTINUE（前回の続きからゲームを始める）

前回の続きからゲームを再開することができます。方向ボタンの上下で再開したいゲームデータを選択したら、A、Cボタンを押して決定しましょう。なお、方向ボタンの左右で本体RAM／カートリッジRAMのどちらを使うのが選択することができます。



●OPTION（サウンドテストなどを行う）

ゲーム中で使用されている音楽や効果音を聴いたり、ムービーを見ることができます。方向ボタンの上下で項目を選択し、左右で曲名またはナンバーなどを選択したら、AかCボタンを押して決定しましょう。ストップするにはBボタンを押してください。

Sound ゲーム中の音楽をステレオにするかモノラルにするかを設定します。

Voice 声のオン、オフを設定します。

BGM ゲーム中で使用されている音楽を聴くことができます。

Movies これまでにクリアした君主のムービーやオープニングムービーを見ることができます。

CG これまでにクリアした君主のイベントCGをすべて見ることができます。

Exit オプションモードを終了してタイトル画面に戻ります。

※「CG」は、はじめてプレイする場合は表示されません。

ゲームの 進め方

ゲームの流れ

基本的なゲームの流れは、右の表のとおりです。まずはここで、大まかなゲームの進行方法をつかんでおきましょう。最初からゲームを始めるときは、使用するキャラクターの選択、続きからゲームを始める場合は、セーブした時点の内政モード、またはフィールドモードからゲームを始めることになります。



ここでは、具体的なゲームの進行方法を実際のゲームの流れに沿って説明します。ゲームのシステムをきちんと理解してスムーズにゲームを進めましょう。

ゲーム進行の基本プロセス

GAME START

CONTINUE

1

使用キャラクター選択

6人の君主中から使用するキャラクターを選びます

2

内政モード

武将の能力強化、築城などを行って戦力を上げます

3

フィールドモード

師団を編成して、他国へ侵攻します

4

戦闘準備モード

戦闘前の準備、敵軍のデータ確認などを行います

5

戦闘モード

武将と配下の兵士たちを操作して戦います

2~5を繰り返すことでゲームが進行します

1 使用キャラクター選択

プレイヤーキャラクターを選択する

方向ボタンで国を選択し、A、Cボタンを押すと、君主紹介画面が表示されますので、さらにA、Cボタンを押して君主を決定してください。Bボタンを押すと、1つ前の画面に戻ります。



2 内政モード

国の戦力の増強や整備などを行う

武将や城を始めとする戦力の増強・整備、ゲームデータの記録などを行うことができます。内政モードに入ると、まず今週の状況が報告されます。その後、コマンドが表示されますので、現在の国の状態を確認しながら、実行したいコマンドを選択・決定しましょう。また、フィールドモードから内政モードに切り替わる際には、自動的に探索が行われます。



内政モード時の画面の見方を覚えよう

内政モードでは、右のような画面が表示されています。それぞれの項目の内容をきちんと理解した上で効果的な内政を行いましょう。

- 1 現在の日付。内政モードに入ることによって経過します
- 2 プレイヤーの国名および君主名・副官名
- 3 現在の配下の武将数。君主の数も含まれます
- 4 現在、支配している城の個数
- 5 現在の負傷者数
- 6 現在までの、君主および配下武将の戦闘回数
- 7 現在までの、君主および配下武将の戦闘勝利数
- 8 現在までの、君主および配下武将の戦闘敗北数
- 9 内政コマンド。各コマンドの詳細についてはP14を参照してください

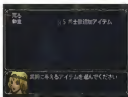
内政コマンドの使い方を身に付けよう

内政モードでは、右の10種類のコマンドを使用できます。方向ボタンでコマンドを選択し、A、Cボタンを押して決定してください。ここで行えるのは武将への勲章・アイテム授与、配下武将や捕虜武将との会見、城の規模の拡大やアイテムの研究など、いずれもフィールドモード上での侵攻、戦闘モードを有利に行うためには欠かせないものばかりです。下記で説明する各コマンドの詳細を理解した上で、的確な内政を行いましょう。



1 報奨【武将に勲章や消費アイテムを与える】

武将に勲章やさまざまなアイテムを与えます。勲章の数が増えるにつれて、武将が雇える兵士の人数も増加していきます（勲章1個で兵士10人）。まず方向ボタンで勲章を与える武将を選択し、同様に勲章の種類を選択したら、A、Cボタンで決定してください。功績をあげた武将に勲章を与えないと、その武将が不満を持つこともあります。今週、功績をあげた武将には刺マークが表示されていますので、その功に報いるべく適切な報奨を行いましょう。アイテム(P40)を与える場合の操作も基本的に同様です。なお、忠誠度が低いと、武将が離反してしまうこともあります。離反を防ぐためにも、功績のあった武将にはきちんと報奨を行うことが大切です。

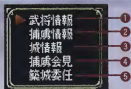


報奨画面の見方



- 1 武将リスト
- 2 選択しているアイテムの種類と数
- 3 選択している武将のデータ
- 4 雇用する兵士の種類と現在の兵士数

配下武将や捕虜武将を始めとする各種情報のチェック、副官による捕虜との会見、築城の委任などを行うことができます。方向ボタンでコマンドを選択し、A、Cボタンを押して決定してください。プレイヤーをサポートしてくれる副官をうまく活用できるようになれば、よりスピーディかつ戦略的にゲームを展開できることでしょう。



① 武将情報【配下の武将のデータを確認する】

配下の武将の個人データ画面を見ることができます。方向ボタンで武将を選択し、A、Cボタンを押すと個人データ画面が表示されます。画面の見方は下記の「武将データの見方」を参照してください。



② 捕虜情報【捕虜武将のデータを確認する】

捕虜武将の個人データ画面を見ることができます。方向ボタンで武将を選択し、A、Cボタンを押すと個人データ画面が表示されます。画面の見方は下記の「武将データの見方」と同様です。



武将データの見方



- ① 武将名
- ② 武将の属性
- ③ 武将の個人データ
- ④ Blg=所属国/Job=職業/Lv=レベル
- ⑤ HP=体力/MP=マジックポイント
- ⑥ EXP=経験値

- ⑦ 武将のステータス
- Str=攻撃力/Def=防御力/Int=知力
- Bld=建築能力/Chg=技の「ため」時間
- ⑧ 現在装備中のアイテム
- ⑨ 兵種一覧/魔法一覧表示切り替え
- ⑩ 兵種一覧/魔法一覧

③ 城情報【城のデータを確認する】

すべての城のデータを見ることができます。方向ボタンで城を選択すると、その城に関する詳細情報が表示されます。また、現在所有している城は異なる色で表示されています。



④ 捕虜会見【捕虜武将との会見などを副官に任せる】

解除: 下記の「委任」コマンドを解除します。

委任: 以後の捕虜会見を副官に任せます。上記の「解除」を実行するまで、仲間になる捕虜武将がいる場合、副官が自動的に味方武将に取りたててくれます。ただし、成功率は君主本人が会見するよりやや低くなります。

報告: 捕虜コマンド（P17）で仲間になりそうな武将がいるかどうかを報告してくれます。ただし、実際に仲間にするには君主自身が捕虜と会見する必要があります（P17）。



⑤ 築城委任【築城を副官に任せる】

解除: 下記の「委任」コマンドを解除します。

委任: 築城可能な条件をすべて満たしている城を選択して、自動的に築城を行ってくれます。

3 装備【武将に武器を与える】

武器アイテムの装備を行います。方向ボタンで装備する武将を選択後、同様にアイテムを選択してA、Cボタンを押すことで装備します。なお、装備中の武器を外す場合は「はすす」を選択・決定してください。



4 装備【武将に防具や能力値強化アイテムを与える】

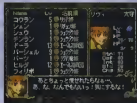
防具アイテムの装備や、能力値強化アイテムの使用を行います。方向ボタンで武将を選択後、アイテムを選択してA、Cボタンを押すことで装備します。装備しているアイテムを外すことも可能です。



※武器は武器スロット、防具はアクセサリースロットにそれぞれ装備されます

5 会見【配下の武将と面会して情報を得る】

配下の武将と面会します。武将の意見や不満を聞いたり、アイテム開発などに関する情報を得ることが目的です。方向ボタンで会見する武将を選択してA、Cボタンで決定です（Zボタンで並び替え）。また、顔アイコンの表情で武将の不満度を判断できます。



顔アイコンの表情の意味

忠誠度低



忠誠度高

6 捕虜【捕虜武将と面会して協力を得る】

捕虜武将と面会することで、その武将を仲間に加えることができます。方向ボタンで面会する捕虜武将を選択してA、Cボタンで決定しましょう。1回の内政では、1人の捕虜に対して1回のみ面会することができます。ただし、副官に捕虜会見を「委任」（P16）している場合は、委任を解除するまでこのコマンドを使用することはできません。また、顔アイコンの表情で武将の不満度を判断できます。なお、捕虜武将の不満度は君主と面会するたびに下がり、仲間になりやすくなりますが、1回の内政中に何度も面会しても効果は1回のとときと同じです。

顔アイコンの表情の意味

不満度低



不満度高

7 築城【所有している城の規模を拡大する】

所有する城の中にいる武将に築城を命じ、成功すればその城のレベルを上げることができます。方向ボタンで築城を行う城を選択したら、A、Cボタンを押して決定しましょう。城のレベルを上げることで、城内の予備兵士数がアップします。なお、築城は城レベルがマックスでなく、建築能力（Bld）70以上の武将がいる場合にのみ行うことができます。また、副官に委任することも可能です。築城を行う際には、その成否に関わらず、現在の城レベル×5人の予備兵士が労力として必要になりますので注意してください。



※「トンカチ」マークがついている城のみ、「築城」が可能です。

アイテムを使用して新たなアイテムを開発します。ただし、開発を行うには特定のアイテムが3つ必要となります。「新規研究」を選択・決定すると、材料の選択画面が表示されますので、副官の指示にしたがって3つのアイテムを選択・決定してください。開発が完了するまでには数週間かかります。また、1度開発したアイテムは「リストから選択」を選び、開発に必要な3つのアイテムを選択・決定することですぐに完成させることができます。



ゲームデータのセーブを行います。方向ボタンでバックアップRAM/データを選択し、A、Cボタンで実行します（Bボタンでキャンセル可能）。なお、セーブはフィールド上でも行えます。

内政モードを終了します。終了するとフィールド画面に戻ります。

3 フィールドモード

師団を編成して作戦を展開する

師団を編成し、指令を与えて各国に侵襲します。また、城内にいる武将の兵士補充、兵種交換なども行います。方向ボタンでカーソルを動かして師団や城を選択すると、各種のコマンドが表示されるので、コマンドを選んでA、Cボタンで決定してください。このモードはリアルタイムに進行します。戦況を見ながら、いかに臨機応変に戦略を立てられるかがポイントとなるでしょう。

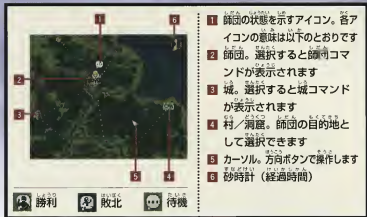


退院した武将は君主の元に登場

ゲーム中、イベントなどで仲間になった武将や、ケガが治って退院してきた武将は、すべて君主のいる場所に登場します。忘れずに覚えておきましょう。

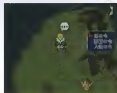
フィールドモード時の画面の見方を覚えておこう

フィールドモード時の画面の見方は右記のとおりです。画面内の情報の意味をきちんと理解し、的確な戦略を立てましょう。なお、画面右上の砂時計の砂がすべて落ちると内政モードに入ります。



フィールドコマンドの使い方を身に付けよう

フィールドモードで使用するコマンドは、カーソルを合わせる対象によって「城コマンド」「師団コマンド」「フィールドコマンド」の3つにわけられます。また、師団が自国の城の上にいるときは「入城命令」のコマンドが加わります。ここでは各コマンドの内容と使い方を覚えましょう。



XボタンでFASTモードに切り替え可能

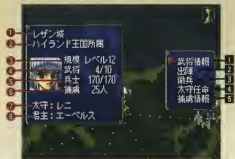
フィールドモード中にXボタンを押すと、時間の経過が早くなるFASTモードに切り替わります。FASTモードでは、師団の移動速度を始めとするすべての行動速度がアップします。ただし、そのぶん砂時計の進むスピードも早くなりますので注意してください。なお、もう1度Xボタンを押すことでFASTモードを解除できます。



城コマンド

新たな師団の編成や太守の任命などを行う

自軍の城にカーソルを合わせてA、Cボタンを押すと城コマンドが表示されます。ここでは、師団の編成や兵士の雇用、城の太守任命などの、城に関わる指令を出すことができます。



- 1 城名
- 2 現在の城の所属国
- 3 城のレベル。レベルが上がると、城内にいる予備兵士の人数が増加します
- 4 城内にいる武将の人数/城内に滞在可能な武将の最大人数
- 5 城内にいる兵士の人数/現在の人数/最大人数を表示。現在の人数分「補充」で雇用ができます
- 6 城内にいる捕虜武将の人数
- 7 現在の城の太守
- 8 城の所属国の君主名

1 武将情報【武将の個人データを確認する】

城内にいる武将のデータを見ることができます。方向ボタンで武将を選び、A、Cボタンを押すとデータ画面が表示されます。

2 出陣【師団を編成して目的地を決定する】

師団を編成し、目的地を決定して進軍を開始します。方向ボタンで出陣する武将を選択し、A、Cボタンで決定しましょう。師団の規模は最大で5人までです。武将の選択が終了したら「出陣」を選択・決定してください。最後に、カーソルを動かして目的地（城・村など）を選び、A、Cボタンを押すと進軍開始です。このとき、Zボタンを押すことで兵士数・レベル・名前・STR順に並べ替えることもできます。なお、太守が出陣する場合は、新たに太守を任命する必要があります。



3

徴兵【兵士の補充や兵種の交換などを行う】

武将が雇用している兵士の補充、兵種交換などを行います。まず、徴兵を行う必要のある武将を選択・決定しましょう。すると、右の3つのコマンドが表示されるので、兵士の雇用状況に応じたコマンドを選択・決定してください。各コマンドの内容は右記のとおりです。万全の体勢で戦闘に臨むためにも徴兵は確実に行いましょう。



補充

現在、雇用している兵士を、戦闘で失った人数分だけ補充します。現在の兵士数が最大人数に達している場合は補充できません。このとき、左右にカーソルを移動すると最大人数を10人単位で変更できます。

兵種変更

雇用中の兵士の兵種を変更します（白字で表示されているのが雇用可能な兵士）。方向ボタン左右で最大人数（10人単位）を決定、つぎに上下で兵種を決定しましょう（兵種は2種類まで混合雇用可能）。

解散

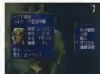
現在、雇用中の兵士をすべて解雇します。解雇した兵士は城の予備兵士となるので、再雇用したり他の武将が雇用することも可能です。



4

太守任命【新たに城の太守を決定する】

武将を1人選んで城の太守に任命します。方向ボタンで武将を選択し、Cボタンで決定します。なお、君主がいる城では、君主が自動的に太守を兼任します。



5

捕虜情報【捕まえた捕虜武将の情報を見る】

城内にいる、捕まえた捕虜武将のデータを見ることが出来ます。方向ボタンで捕虜武将を選び、A、Cボタンを押すとデータ画面が表示されます。



師団コマンド

師団の目的地の変更や状態の確認を行う

フィールド上を進行中、または停止中の自軍の師団にカーソルを合わせてA、Cボタンを押すと、右のような師団コマンドが表示されます。ここでは、師団の目的地の変更や武将、捕虜のデータの確認を行うことができます。なお、敵軍の師団にカーソルを合わせてA、Cボタンを押した場合は「目的変更」ではなく「目的地」コマンドが表示され、その師団の目的地を確認することができます。その他の師団コマンドは、自軍の師団を選択したときのものと同様です。

武将情報
目的変更
捕虜情報

1

2

3

1 武将情報（師団内の武将の個人データを確認する）

師団に所属する武将のデータを見ることができます。方向ボタンで武将を選び、A、Cボタンを押すとデータ画面が表示されます。



2 目的変更（師団の目的地を変更する）

師団の目的地を新たに決定します。方向ボタンで目的地（城・村・洞窟など）を選択して、A、Cボタンを押すことで目的地が決定されます。このコマンドを上手に使いこなすことで、敵軍の師団を待ち伏せしたり、挟み撃ちをするなどの高度な戦略行動を取ることにも可能となります。また、戦鬨で敗北、撤退した師団は目的地が変更されますので、このコマンドを使って目的地を再決定する必要があります。



3 捕虜情報（同行中の捕虜武将の個人データを確認する）

同行中の捕虜武将のデータを見ることができます。方向ボタンで捕虜武将を選び、A、Cボタンを押すとデータ画面が表示されます。



フィールドコマンド

各国の状況の確認や師団・武将の検索などを行う

フィールドモード中に、城や師団以外の場所にカーソルを合わせてA、Cボタンを押すと、右のようなフィールドコマンドが表示されます。ここでは、レジェンドラ大陸の主要8カ国の動向を探ったり、師団や武将の居場所を検索することができます。「城コマンド」や「師団コマンド」の補助的な役割を持つコマンドといえるでしょう。

1 師団検索
2 武将検索
3 場所検索
4 勢力地図
5 記録

1 師団検索 [現在出陣中の師団を検索する]

出陣中の自軍の師団を探し出します。方向ボタンで、検索したい師団を選んでA、Cボタンを押すと、カーソルが師団の上に移動します。

2 武将検索 [配下の武将の現在地を検索する]

自軍の武将の所在地を探します。方向ボタンで、検索したい武将を選んでA、Cボタンを押すと、カーソルがその武将、または武将のいる城や村の上に移動します。

3 場所検索 [選択した場所を検索する]

地名から場所を探します。方向ボタンで、検索したい城や村などを選んでA、Cボタンを押すと、カーソルがその場所の上に移動します。

4 勢力地図 [全体マップを表示する]

全体マップが表示され、現時点における各国の勢力を参照することができます。

5 記録 [ゲームデータを保存する]

データのセーブを行います。方向ボタンでデータを選択し、A、Cボタンで実行します。

いろいろな場所を探そう

フィールドモードを終了し、内政モードに切り替わるときに、探索が行われることがあります。探索は、Int（知力）70以上の武将が城内や村の上、洞窟の上などにいる場合に自動的に行われます。探索を行うことにより、放浪武将が仲間になったり、アイテムを発見することができますが、失敗する場合もあります。また、どの場所でもみつかるかはランダムですが、城より村のほうがアイテムの発見率が高く、洞窟では研究用の材料を発見することも多いようです。

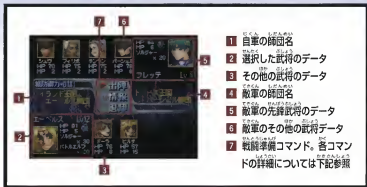
4 戦闘準備モード

戦闘前の準備や撤退などを行う

フィールド上で自軍と敵軍の師団同士が遭遇した場合、またはどちらかの師団が相手の城に進入した場合、戦闘準備モードに入ります。ここでは、戦闘に入る前の準備や、戦闘の回避などを行います。ここで行う内容が戦局に大きな影響を及ぼすこともあります。自軍の状態確認や、敵軍との戦力比較などを行った上で、師団のとるべき行動を決定しましょう。

戦闘準備モード時の画面の見方を覚えよう

戦闘準備モード時の画面の見方は右記のとおりです。この画面には、両軍の大まかな戦力データが表示されています。各項目の意味を理解し、状況を正確に把握しましょう。



コマンドの使い方を身に付けよう

使用できるコマンドは「出陣」「情報」「退却」の3つです。ここでは、自軍および敵軍の師団のデータ確認、退却を行うことができます。戦闘するか退却するか決定、また、戦闘する場合は出陣する武将の選択が目的となります。方向ボタンでコマンドを選択し、A、Cボタンで決定してください。なお、自軍および敵軍の師団内に武将が複数人いる場合は、戦闘が終了するとこのコマンド画面が表示されます。



1

出陣【武将を選択して出陣する】

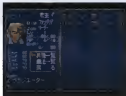
出陣します。方向ボタンで出陣させる武将を選び、A、Cボタンで決定してください。なお、状況によっては武将が出陣を拒否したり、逆に出陣を志願することもあります。そのような場合は、本当にその武将を出陣させるかどうかを決定してください。また、出陣する前に、その武将が率いている部隊同士の相性が表示されます（P37）。



2

情報【自軍または敵軍の武将データを確認する】

自軍と敵軍の各武将のデータを見ることができます。方向ボタンで武将を選択し、A、Cボタンを押すとその武将のデータ画面に切り替わります。出陣する前に、全武将の戦力を確認しておくといいいでしょう。また、武将同士の属性（P39）は、戦艦に大きな影響を与える重要な要素ですので、必ずチェックしておきたいところです。



3

退却【戦闘を回避して退却する】

戦闘を回避して退却することができます。ただし、退却すると、残り武将の人数に関わらず、その戦闘は負けになってしまうので注意しましょう。このとき、今までに捕らえた捕虜武将たちには逃げられてしまいます。また、自軍が城内にいる場合はその城を明け渡すことになってしまいますし、場合によっては兵士が逃げ出すこともあります。



5

戦闘モード

武将と兵士を操作して敵軍と戦う

戦闘準備モードが終了すると、いよいよ戦闘開始です。陣形や各種の作戦コマンド、さまざまな武将技などを駆使して戦ってください。戦闘モードは、陣形の選択→戦闘（武将技・作戦）→戦闘終了の順に進行していきます。敵軍の武将のHPを0にするか、退却に追い込むと自軍の勝利、逆に、自軍の武将のHPが0になるか、退却すると自軍の敗北になります。また、両軍の兵士数が0になった場合は武将同士の一騎打ちモードに入ります（P29）。



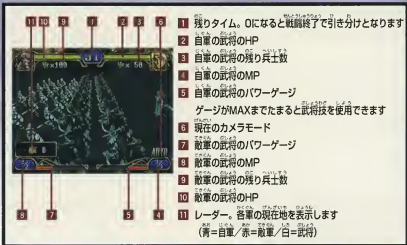
まずは陣形を選択しよう

戦闘開始前にまず陣形を選択します。方向ボタンで使用する陣形を選んで、A、Cボタンで決定しましょう。また、部隊が2部隊から編成されている場合は、第1列と第2列の位置を変更することもできます。陣形の種類については「さまざまな陣形と作戦を使いこなそう」を参照してください（P30）。なお、陣形選択中にYボタンを押すと、兵士同士の相性をグラフで確認することができます。



戦闘モード時の 画面の見方を 身に付けよう

戦闘モード時の画面の見方は右記のとおりです。画面内に表示されているさまざまな情報を有効に活用して有利に戦いを進められるようにしましょう。



戦闘時のコマンドの使い方を覚えよう

戦闘モード中にA、Cボタンを押すと右のようなコマンドが表示されます。方向ボタンの上下で使用するコマンドを選択し、A、Cボタンで決定しましょう。各コマンドの内容と使い方については下記以降を参照してください。なお、コマンド表示中は一時停止状態になり、兵士の移動や武将技のゲージはストップします。



第1戦列

第1戦列に対して命令を出す

第1戦列に対して命令を出し、作戦を変更します。方向ボタンで作戦を選択し、A、Cボタンで決定します。作戦を指示することで、兵士の動きや配置が変化します。また、Yボタンを押すと、説明ウインドウの表示内容を切り替えることができます。



第2戦列

第2戦列に対して命令を出す

第2戦列に対して命令を出し、作戦を変更します。方向ボタンで作戦を選択し、A、Cボタンで決定します。また、Yボタンを押すと、説明ウィンドウの表示内容を切り替えることができます。



全体命令

兵士全員に対して命令を出す

部隊全体に対して命令を出し、作戦を変更します。方向ボタンで作戦を選択し、A、Cボタンで決定します。作戦選択中にYボタンを押すと、説明ウィンドウの表示内容を切り替えることができます。



武将技

武将の持つ技を使用して攻撃や回復などを行う

武将技を使用します。方向ボタンで技を選択し、A、Cボタンで決定します。なお、技の使用にはMPが必要で、使用後はパワーゲージが回復するまで技が使用できなくなります。MPが足りない場合と、パワーゲージが十分でない場合は技を使用できません。

7種類ある技のタイプ

| | |
|-------|---------------------------|
| 刺技系 | 体内のオーラを刺に集中させて放つ技です |
| 攻撃魔法系 | おもに魔術師が使用する、魔力を使った強力な攻撃です |
| 黒魔法系 | 闇の力を操る者のみ使用できる強力な魔法です。 |
| 召喚魔法系 | 精霊たちの力を借りて敵軍にダメージを与える技です |
| 防御魔法系 | 味方を守ることを目的とした防御技です。 |
| 光魔法系 | おもに僧侶が使う、味方武将を守るための魔法です |
| 超絶土系 | すさまじい威力を誇りますが、詳細は不明です。 |

X・Z・L/Rボタンによる視点切り替えを使いこなそう

戦闘中にXボタンを押すと、カメラモードの変更（AUTO=常に自兵士の戦闘を追いかける／SELF=方向ボタンでカメラを操作する）、L/Rボタンを押すと敵武将／中心／自武将にカメラを合わせることができます。また、Zボタン+方向ボタンの上下で、視点の上下モードを切り替えることもできます（3タイプ）。戦況に応じて使いわけるといいでしょう。

退却

戦闘を中断して退却する

戦闘を中断して、武将と残っている兵士が退却します。当然、戦闘は負けとなってしまいますが、まだ出陣していない武将がいる場合は、新たな武将で再戦を挑むことも可能です。全滅しそうなときや、明らかにかなわない相手や、相性の悪い相手と戦闘に入ったときなどは退却するのも1つの作戦でしょう。



一騎討ちモード

お互いの兵士がいなくなったら、武将同士で決着をつけるため一騎討ちモードに入ります。方向ボタンで「一騎討ち」か「退却」のどちらかを選び、A、Cボタンを押して決定しましょう。「一騎討ち」を選ぶと、どちらかの武将が倒れるまでプレイヤーは操作できなくなります。また、「退却」を選ぶと戦闘から退却することになり、その戦闘は負けとなります。



戦闘終了とゲームオーバー

遭遇した敵師団の武将をすべて倒すか、自軍の武将がすべて倒されると戦闘終了です。

また、プレイヤーキャラクター（君主）が倒されるとゲームオーバーです。



戦闘勝利条件

●師団戦における勝利条件

敵軍のすべての武将を倒す
敵軍の師団が戦闘準備モードで退却する

●戦闘における勝利条件

敵軍の武将のHPを0にする
敵軍の武将が退却する

さまざまな陣形と作戦を使いこなそう

陣形は全部で5種類あり、選んだ陣形によっては特殊効果を得られることもあります。また、全12種類の作戦を駆使することで、最大100人にも及ぶ大部隊を自由に操ることができま。このゲームの醍醐味の1つである戦闘をより楽しむためにも、ここで紹介する陣形と作戦に関する基礎知識をしっかりと身につけておきましょう。



■全5種類の陣形の特徴を理解しておこう

全5種類の陣形は、それぞれ異なる特徴を持っています。どの陣形も、長所があれば短所もあり、万能の陣形は存在しません。まずは、各陣形の特徴や、固有の特殊効果などをしっかりと理解しておきましょう。

斜線陣

敵に対して一翼が接近し、もう一翼が後退した独特な姿の陣形です。機動性に優れ、特に「突破」の作戦と組み合わせることで大きな威力を発揮します。



凹型陣

両翼に厚みをもたせ、敵を包み込んで迎え撃つのに適した防御的な陣形です。兵士の防御力アップするため、持久戦に適しています。



専攻の陣

最も基本的な陣形です。その名のとおり、どちらかといえば攻撃に適しており、防御面にはやや不安があります。また、特殊効果はありません。



散開陣

横1列おきに隙間を設けた陣形で、防御効果がアップします。遠距離攻撃が得意な兵士に対し、被害を抑えつつ接近したい場合に適しています。



凸型陣

厚い中央と伸びた両翼とで、突撃と包囲の両方に対応する攻撃的な陣形です。兵士の攻撃力がアップするため、短期決戦に適しています。



■全12種類の作戦で兵士を自在に動かそう

作戦は全部で12種類あり、基本的に戦闘中であればいつでも使用できます。相手との戦力差が大きい場合でも、作戦の使い方ひとつでその差を縮めることにもなれば、逆に広げることにもなるでしょう。戦闘時の基本コマンドともいえる、12の作戦の内容を覚えましょう。

| | |
|-------------|------------------------------------|
| 突破 | 敵武将を目標にして移動します。 |
| 前進 | 敵陣の方向（画面の左側）に向かって直進します。 |
| 後退 | 自陣の方向（画面の右側）に向かって直進します。 |
| 待機 | その場に待機して、敵の攻撃に備えます。 |
| 上下分散 | 画面の奥と手前に向かい、分散して移動します。 |
| 中央集中 | 中央線上を目標にして移動します。 |
| 散開 | 横に1列ずつ間隔を開けて待機します。 |
| 密集 | 間隔を詰めて待機します。 |
| 上方 | 画面の奥に向かって直進します。 |
| 下方 | 画面の手前に向かって直進します。 |
| 防壁 | 自武将の周囲を取り囲むように密集します。 |
| 突撃 | 各兵士が敵を目標にして攻撃します。決定後のコマンド変更はできません。 |

兵士のタイプによって使用できる作戦は異なる

12種類の作戦は、常にすべて使用できるわけではありません。使用できる作戦は兵士のタイプによって異なり、例えばあまり知能の高くないゾンビは「前進」することしかできません。ただし、2部隊を組み合わせて使うことで、使用できる作戦が増えることもあります。

ゲームをスムーズに進めるためのコツを覚えよう

ここでは、ゲームを進める上で役立つ実戦テクニックを紹介합니다。1つ1つ覚えて使いこなせるようにしましょう。また、ここで紹介する以外にもテクニックは多数、存在します。自分だけの攻略法を探しながらプレイしてみるのもいいでしょう。

名君主となるための6つのポイント

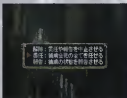
数々のテクニックの中でも、まず覚えておきたいのはこの6つです。国を治める者として、これらはぜひ身に付けておくべきでしょう。



POINT 1

頼りになる副官を有効に活用しよう

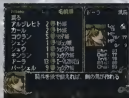
常にプレイヤーのそばに控え、的確なサポートをしてくれる副官。内政モードの「副官」コマンドでは、各種の情報を確認できるだけでなく、捕虜との会見や築城を副官に任せすることも可能です。プレイヤーの負担を少しでも減らすため、頼れる副官を有効に活用して、円滑に内政を行いましょう。



POINT 2

「会見」はなるべくこまめに行う

「会見」は、配下の武将と話すことのできる貴重な機会です。例えば、会見によって役立つ情報を得られたり、不満を聞くことで離反を未然に防げる場合もあります。また、何度も会見することでいつもとは違う話を聞けることもあります。家臣の話をこまめに聞くことも、名君の条件の1つでしょう。



POINT

3

洞窟を探索して
戦力アップ

大陸各地に点在する数多くの洞窟の中には、強力な魔物が住むといわれています。また、その奥には貴重な宝があるという噂もあります。戦力に自信がついたら、積極的に洞窟探索を行ってみるのもいいでしょう。なお、洞窟の上にいるだけでも探索（P23）によってアイテムが手に入ることもあります。



POINT

4

出陣の際には
兵士数を必ずチェック

戦闘を行うことによって、兵士はどんどん消耗していきます。消耗した兵士は、城コマンドの「撤兵」でのみ回復可能で、自動的に回復することはありません。出陣するときには、必ず現在の兵士数を確認して、足りなければ補充しておきましょう。兵士の人数が勝敗を決する場合もあるので。



POINT

5

武將技を使用する
タイミングを見る

武將の使用する「武將技」は非常に強力で、不利な戦況を逆転することも可能です。ただし、強力な技ほどMPやゲージをたくさん必要とします。いざというときにどちらかが足りなくて技が出せない……といったようなことのないようにベストのタイミングを見極めることが肝心です。



POINT

6

「作戦」コマンドは
臨機応変にチェンジ

戦闘中は、基本的にいつでも作戦を変えることができます。作戦を変えることにより、兵士の配置や動きが変化します。これを上手にえば、敵の武將技を回避するなどの、高度な戦術を行うことも可能です。高軍の状態や動きを常に把握し、的確な作戦を使用して勝利を手に入れましょう。



武将の職業について

すべての武将は何らかの職業を持っており、属している職業によって得意な戦法などが大きく異なります。ここでは、全部で16種類ある武将の職業について紹介します。

全16種類ある武将の職業の特徴を覚えよう

武将の職業は16種類あり、それぞれ得意な戦い方や修得可能な武将技の種類などが異なります。また、武将はレベルアップすることで技や魔法を覚えていき、その称号も変化していきます。

君主 選ばれし王者たち

レジェンドラの主要8カ国の国王——すなわち8人のプレイヤーが属する職業。



騎士 駿馬を駆る誇り高き騎兵

長大なランスロットを手に、愛馬にまたがり戦場を自在に駆け巡る騎馬兵。戦士と同様、HPと攻撃力に優れており、MPの成長が早いという特徴を持つ。



魔術師 強靱な精神力を誇る魔法使い

目に見えないさまざまな力を、自らの精神力を媒介にして利用する魔法使い。MP・知力・建築能力の成長が早い反面、HPと攻撃力の成長が非常に遅い。



戦士 己の剣のみを武器に戦う強者

堅牢な全身鎧を身にまとい、大振りな両刃の剣を持つ典型的なパワーファイター。HPと攻撃力はよく成長するが、その他の能力にはあまり期待できない。



精霊使い 精霊を自在に操る召喚士

自然の精霊と意志の疎通を行い、その力を借りて戦う召喚士。MPの成長力は非常に高いが、そのぶんHPや攻撃力の成長は遅い。



剣士 細身の剣を持つ軽装の剣使い

ザーヘルなどの細身の剣を愛用し、マントをまとった軽装の剣使い。すべての能力がバランスよく成長し、中でもHPの成長は非常に早い。



弓手

卓越した弓の腕を持つスナイパー

頭脳は高く、卓越した弓の腕の羽根飾りが特徴の、卓越した弓の腕を誇るスナイパー。各能力の成長のしかたは平均的だが、MPの伸びはなかなかのもの。



獣戦士

強靱な肉体を持つ獣人族の戦士

人間というより獣に近い容貌を持つ、力強い獣人族の戦士。成長タイプは戦士とまったく同じで、かなりHPと攻撃力に偏った成長のしかたをする。



野盗

器用かつ俊敏な盗賊団の首領

その名のとおり、すば抜けた器用さと俊敏さを身上とする盗人。他の職業に比べて、各能力とも成長力に欠けるが、HPとMPの伸びは平均的。



踊り子

天性のリズム感を持つダンサー

涼しげな薄布を身にまとい、手にはタンバリンを持った華やかな踊り子。全体的に成長力は低めだが、MPの伸びは全職業中でもトップクラスだ。



忍者

個人戦に優れるスペシャリスト

侍よりさらに軽装で、鍛えられた肉体と卓越した技量を武器に戦う、戦闘のスペシャリスト。各能力がバランスよく成長する万能キャラクター。



侍

刀を武器に戦う武道者

鎧物に袴、そして日本刀を携えた独特のいでたちの、義を重んじる武道者。バランスよい成長で欠点も少なく、特にHPと攻撃力に優れる。



僧侶

高い成長力を誇る職業

純白のローブに身を包み、ロッドを手にした敬虔な僧侶。16種類の職業中もっとも高い成長力を誇り、すべての能力がまんべんなく伸びる。



機械戦士

鋼鉄のボディを持つ戦士

堅牢な鋼鉄の鎧を全身にまとったマシンソルジャー。戦士系らしくHPと攻撃力はぐんぐん伸びていくが、その他の能力はあまり成長しない。



拳法家

心身ともに強靱な格闘家

極限まで鍛えた己の肉体を武器にして戦う武道者。HPと攻撃力の成長は非常に早い、その他の能力は伸びにくい。武器をほとんど装備できないのが難点。



竜戦士

勇猛なドラゴン族の戦士

その名のとおり、鋼鉄の鎧を思わせる頑丈な皮膚に包まれた身体を持つドラゴンファイター。HPの成長の早さは素晴らしいがその他の能力は伸びにくい。



兵士の タイプについて

武将と同様、その特性によって兵士にもいくつかのタイプが存在します。ここでは全部で20種類ある兵士の特徴と兵士同士の相性について説明します。

兵士のタイプと兵士同士の相性を知ろう

武将が雇うことのできる兵士は、特性の違いにより20タイプに分類され、最大で武将1人あたり100人の兵士を雇うことができます。それぞれの兵士の特徴と、戦闘における兵士同士の相性を頭に入れて、彼らを有効に使いながら戦闘を有利に進められるようになりましょう。

兵士の種類は全部で20タイプ

兵士は全部で20タイプ存在します。なお、武将と異なりレベルアップなどはありません。

| | | |
|-------------------|--------|--------------------------------------|
| 兵士の タイプと 特徴 | ソルジャー | ハイランド軍正規兵。攻守ともにバランスがよく、特に苦手な相手はいない。 |
| | ホースマン | ファンダリア軍正規兵。遠距離攻撃には強いが、空を飛ぶ相手は苦手。 |
| | メイジ | トラッドノア軍正規兵。遠距離攻撃には強いが、接近戦に弱い。 |
| | アシガル | イズモ軍正規兵。ドラゴニアに威力を発揮する。 |
| | バトルエルフ | ムーンバレス軍正規兵。空を飛ぶ相手には強いが、接近戦はやや苦手。 |
| | ハイビースト | ボザック軍正規兵。接近戦を得意とし、飛行タイプを苦手とする。 |
| | サンゾク | トバース國で徒党を組む集団。バランスはいいが、アンデッド系に弱い。 |
| | ハービー | ファンダリア地方に多い飛行兵士。騎兵、メイジに強く、ドラゴニアに弱い。 |
| | カラクリ兵士 | トリスタン軍正規兵。機械なのでアンデッドには強いが、ハイビーストが苦手。 |
| | モンク | トバース軍正規兵。徒手空拳による接近戦を得意とし、空を飛ぶ相手が苦手。 |
| | ゴースト | アンデッド系兵士。力は非常に強いが、修行を積んだモンクには弱い。 |
| | ゾンビ | アンデッド系兵士。バトルエルフ、ハイビースト戦に強く、モンクに弱い。 |

| | |
|--------|--------------------------------------|
| カラクリ騎兵 | 機械でできた騎兵。能力的にバランスが取れているが、飛行タイプに弱い。 |
| キメラ | 魔力を込められた合成生物。機械兵タイプに威力を発揮する。 |
| バードマン | 鳥と人間による合成生物。接近戦を得意とするが、遠距離攻撃に苦しめられる。 |
| 飛びカラクリ | 飛行タイプの機械兵。攻守ともに能力が高いが、バトルエルフ・キメラに弱い。 |
| ファルコン | 大きな羽を持った飛行兵士。比較的苦手は少ないが、遠距離攻撃に弱い。 |
| ドラゴニア | 竜族の下位兵士。苦手とするタイプはほとんどないが、唯一アシガルに弱い。 |
| ドグル | ゼルドギア正式採用兵士。動きは遅いが、力が強い。 |
| クロドグル | ゼルドギア正式採用兵士。ドグルよりさらに強い力を持っている上位兵士。 |

兵士のタイプごとに戦闘時の相性は異なる

20種類の兵士はタイプによって戦い方が異なり、攻撃方法の違いなどによって各兵士の間には相性が存在します。下記の表で、兵士同士の相性をしっかり覚えておきましょう。

| 使用兵士 | ソル | ホー | メイ | アシ | バト | ハイ | サン | ハー | カ兵 | モン | ゴー | ゾン | カ騎 | キメ | バー | 飛カ | ファ | ドラ | ドグ | クロ |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| ソルジャー | □ | × | ▲ | ○ | ▲ | ○ | ○ | — | □ | ○ | ▲ | □ | ▲ | ○ | ▲ | — | — | ▲ | ○ | □ |
| ホースマン | ○ | □ | ▲ | ○ | □ | ○ | ○ | — | □ | ○ | ▲ | □ | ▲ | — | — | — | — | ▲ | ○ | □ |
| メイジ | ○ | ○ | □ | ○ | □ | ○ | ▲ | — | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | — | — | — | — | □ | □ | □ |
| アシガル | □ | × | ▲ | □ | ▲ | ○ | ○ | — | ○ | ▲ | □ | □ | × | □ | ▲ | ▲ | ▲ | ○ | □ | ▲ |
| バトルエルフ | ○ | ○ | □ | ○ | □ | ▲ | ○ | — | ○ | □ | □ | □ | □ | ○ | ○ | ○ | ○ | ▲ | ▲ | ▲ |
| ハイビースト | □ | ▲ | × | ▲ | □ | □ | ○ | ▲ | — | × | × | × | ○ | × | × | ○ | × | × | × | × |
| サンゾク | ▲ | ▲ | ○ | □ | ○ | □ | ▲ | — | ○ | × | × | □ | □ | ▲ | × | × | × | × | × | × |
| ハービー | ▲ | ○ | ○ | ▲ | × | ○ | ○ | □ | ○ | □ | × | × | □ | ▲ | ○ | ▲ | ○ | ▲ | ▲ | ▲ |
| カラクリ兵士 | □ | □ | □ | ▲ | ○ | × | ▲ | × | □ | ▲ | ○ | ○ | □ | × | □ | ▲ | ▲ | ▲ | □ | ▲ |
| モンク | ○ | ▲ | ▲ | ○ | ○ | ○ | ○ | — | □ | ○ | ○ | ○ | ○ | □ | × | × | × | ▲ | ▲ | ▲ |
| ゴースト | ○ | ○ | ▲ | ○ | ○ | ○ | ○ | — | □ | ▲ | □ | □ | ○ | ○ | ○ | □ | □ | □ | □ | □ |
| ゾンビ | □ | □ | × | □ | □ | ○ | ○ | × | × | × | □ | □ | □ | ○ | □ | ▲ | ▲ | × | ▲ | ▲ |
| カラクリ騎兵 | ○ | ○ | × | ○ | □ | × | — | — | □ | ▲ | □ | □ | □ | — | — | — | — | ▲ | ○ | □ |
| キメラ | ▲ | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | — | □ | × | ▲ | ○ | ○ | □ | □ | □ | □ | ▲ | ▲ | ▲ |
| バードマン | ○ | ○ | ○ | ○ | ▲ | ○ | ○ | — | □ | ○ | × | □ | □ | □ | □ | □ | □ | ▲ | ▲ | ▲ |
| 飛びカラクリ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | ▲ | ○ | — | □ | ○ | ○ | ○ | ○ | × | □ | □ | □ | ▲ | □ | ▲ |
| ファルコン | ○ | ○ | ○ | ○ | ▲ | ○ | ○ | — | □ | ○ | × | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | ▲ |
| ドラゴニア | ○ | ○ | □ | ▲ | ○ | ○ | ○ | — | □ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | □ | □ |
| ドグル | □ | × | □ | □ | ○ | ○ | ○ | — | □ | ○ | □ | ○ | × | □ | □ | □ | □ | ▲ | □ | ▲ |
| クロドグル | ○ | □ | □ | ○ | ○ | ○ | ○ | — | □ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | □ | ○ | ○ | □ | □ | □ |

各記号の見方 ○=非常に相性がよい / ○=相性がよい / □=普通 / ▲=やや相性が悪い / ×=非常に相性が悪い / —=攻撃不能

武将技& アイテム紹介

攻撃だけでなく、味方を守ったり
傷ついた仲間を回復するさまざまな武将技、
そして、武器や防具を始めとする
各種のアイテムについて紹介しましょう。

強力な武将技とさまざまなアイテムの効果を覚えよう

全部で数十種類にもおよぶ武将技は、その効果はもちろんのこと消費MPや効果範囲などがそれぞれ異なります。また、装備品を始めとする各種のアイテムは、武将の能力を上げることができる貴重なものばかりです。ここでは、代表的な武将技とアイテムを紹介しましょう。

武将技リスト

| 攻撃魔法系 | 武将技名 | MP | 属性 | 効果対象 | 効果 |
|-------|----------|----|----|---------|--------------------------------|
| | フレイムキャノン | 2 | 火 | 敵武将 | 巨大な火球を敵武将めかけて飛ばし、ダメージを与える。 |
| | オーラシュート | 2 | 光 | 敵武将 | 光り輝く光の球を敵武将めかけて飛ばし、ダメージを与える。 |
| | ウォーターボール | 2 | 水 | 敵武将 | 巨大な水の球を敵武将めかけて飛ばし、ダメージを与える。 |
| | ストーンレイン | 2 | 土 | 敵兵士+敵武将 | 味方の周囲にある石を浮かばせて敵武将にぶつける。 |
| | フレイムボンバー | 4 | 火 | 敵武将 | フレイムキャノンの強化版。威力はフレイムキャノンの約2倍。 |
| | オーラボム | 4 | 光 | 敵武将 | オーラシュートの強化版。威力はオーラシュートの約2倍。 |
| | ウォーターボム | 4 | 水 | 敵武将 | ウォーターボールの強化版。威力はウォーターボールの約2倍。 |
| | ボルケーノ | 3 | 火 | 両軍兵士 | フィールド中央で火山が爆発し、周囲の兵士にダメージを与える。 |
| | ハイパーストーム | 3 | 水 | 敵兵士 | 3つの電巻を飛ばして攻撃する。飛行兵士には特に効果が高い。 |
| 回復魔法系 | フェアリーレイ | 4 | 闇 | 両軍兵士 | フィールド中央に、兵士を吸い込む並空間を発生させる。 |
| | ビッグウェーブ | 3 | 水 | 敵兵士 | 中央の4列以外のすべての兵士が津波に飲み込まれる。 |
| | メテオストーム | 4 | 火 | 敵兵士+敵武将 | フィールド全域に隕石を落とす。味方兵士には当たらない。 |
| | メテオパニック | 6 | 火 | 敵兵士+敵武将 | メテオストームの強化版。フィールド全域に巨大な隕石を降らす。 |

| | 武将技名 | MP | 属性 | 効果対象 | 効果 |
|-------|----------|----|----|---------|-----------------------------------|
| 剣技系 | ダガースロー | 2 | 鉄 | 敵兵士+敵武将 | ダガーを投げて敵全体にダメージを与える。 |
| | トリプルダガー | 3 | 鉄 | 敵兵士+敵武将 | ダガースローの強化版。ダガースローより攻撃範囲が広い。 |
| | ソニックブーム | 2 | 光 | 敵兵士+敵武将 | 衝撃波を敵武将に向かって飛ばして敵全体にダメージを与える。 |
| | トリプルソニック | 3 | 光 | 敵兵士+敵武将 | ソニックブームの強化版。ソニックブームより攻撃範囲が広い。 |
| 召喚魔法系 | ゴーレムアタック | 3 | 土 | 敵兵士+敵武将 | ゴーレムを召喚し、敵陣に向かって突進させる。 |
| | ツリーフォーク | 2 | 木 | 敵武将 | 巨木の精霊「ツリーフォーク」を呼び出し、敵武将を攻撃させる。 |
| | マンドラゴラ | 4 | 木 | 敵兵士 | 中央4列以外のすべての敵兵士を、食用植物に飲み込ませる。 |
| | コールドデス | 5 | 闇 | 敵味方武将 | 敵武将のHPを1にする。ただし、自身のHPも1になる。 |
| 防御魔法系 | ガイアブレイク | 2 | 土 | 敵兵士 | 一定時間、敵兵士の動きを止める。ただし飛行兵士には無効。 |
| | ミジンガクレ | 3 | 土 | 敵兵士 | 使用者の周囲に爆発を起こし、近くにいる兵士を倒す。 |
| | アイスシールド | 3 | 水 | 自分 | 一瞬打ち止、使用者の周囲にバリアを張り相手の命中率を半分に下げる。 |
| | ターンアンデッド | 3 | 光 | 敵兵士 | 闇の属性を持つ兵士を高い確率で消滅させる。 |
| 光魔法系 | リザレクション | 5 | 光 | 味方兵士 | 聖なる力を用いて、自軍の兵士の人数を増やす。 |
| | ヒーリング | 2 | 光 | 自分 | 使用者のHPをある程度回復する。 |
| | チャーム | 4 | 光 | 敵兵士 | 一定範囲内にいる敵兵士を寝込らせる。 |
| | マジックチャージ | 0 | 光 | 自分 | 使用者のMPを少し回復する。 |
| 黒魔法系 | アクセセル | 1 | 闇 | 自分 | 時間の流れに作用して、使用者のMPチャージ時間を短くする。 |
| | サイレント | 1 | 闇 | 敵味方武将 | 「沈黙」を呼び起こし、使用者と敵武将の魔法を使えなくする。 |
| | ディープブラック | 3 | 闇 | 敵兵士 | 光の属性を持つ兵士を高い確率で消滅させる。 |

武将の属性同士の相性について

全部で7種類ある武将の属性は、それぞれ右のような関係になっており、相性の良い悪いによって武将技の効果などが大きく異なります。戦闘前には自武将と敵武将の属性を確認して、可能な限り相性の良い組み合わせで戦うことを心がけましょう。

属性同士の相性

火：鉄に強く水に弱い
 水：火に強く土に弱い
 木：土に強く鉄に弱い
 土：水に強く木に弱い
 鉄：木に強く火に弱い
 光：闇に強い
 闇：光以外のすべてに強い

アイテムリスト

| | アイテム名 | 効果 |
|----------|---------|-----------------------|
| 武器 | ソード | 戦士が装備する両刃の剣。攻撃力+5。 |
| | サーベル | 剣士が装備する細身の剣。攻撃力+5。 |
| | クロー | 獣戦士が使う鉄のツメ。攻撃力+3。 |
| | バトルボウ | バトルエルフが愛用する弓。攻撃力+10。 |
| | グラジエーター | 騎士が使う両刃の短剣。攻撃力+5。 |
| | 刀 | 侍が使う独特な形状の剣。攻撃力+5。 |
| | ムチ | 踊り子が使う尋常道具。攻撃力+2。 |
| | 円月刀 | 山賊が好んで使う大型剣。攻撃力+3。 |
| | スピア | 騎士の使用に適した槍。攻撃力+4。 |
| | 錫杖 | 僧侶が使う一般的な杖。攻撃力+3。 |
| 防具・アクセサリ | 盾 | 木でできた平凡な盾。防御力+1。 |
| | 魔導書 | 魔法の奥義が書かれた書。MPがアップ。 |
| | 建築の書 | 建築の秘法が書かれた書。建築能力がアップ。 |
| | 忠誠の書 | 知恵が書かれた書。忠誠度がアップ。 |
| | 政治の書 | 政治の秘法が書かれた書。知力がアップ。 |
| | 魔法の指輪 | 魔力が上がる指輪。MPがアップ。 |
| | 加護の指輪 | 守りを固める指輪。防御力がアップ。 |
| | 知恵の指輪 | 知恵が増す指輪。知力がアップ。 |
| | 建築の指輪 | 建築の秘法を閃く指輪。建築能力がアップ。 |
| | 忠誠の指輪 | 忠誠が増す指輪。忠誠度がアップ。 |

| | アイテム名 | 効果 |
|------|---------|--------------------|
| 陣形の書 | 戦士の巻物 | 戦士を雇えるようになる巻物。 |
| | 騎兵の巻物 | 騎兵を雇えるようになる巻物。 |
| | 魔術師の巻物 | メイジを雇えるようになる巻物。 |
| | アシガルの巻物 | 足軽を雇えるようになる巻物。 |
| | エルフの巻物 | エルフを雇えるようになる巻物。 |
| | ビーストの巻物 | ビーストを雇えるようになる巻物。 |
| | 山賊の巻物 | 山賊を雇えるようになる巻物。 |
| | 機械兵士の巻物 | カラクリ兵士を雇えるようになる巻物。 |
| | 僧侶の巻物 | モンクを雇えるようになる巻物。 |
| | 魔人達の巻物 | バードマンを雇えるようになる巻物。 |
| 研究材料 | 鉄鉱石 | 研究に必要な材料。 |
| | 魔法の水晶 | 研究に必要な材料。 |
| | 力の水晶 | 研究に必要な材料。 |
| | 風の水晶 | 研究に必要な材料。 |
| | 雷の水晶 | 研究に必要な材料。 |
| | 光の水晶 | 研究に必要な材料。 |
| | 雷の水晶 | 研究に必要な材料。 |
| | 雷の水晶 | 研究に必要な材料。 |
| | 雷の水晶 | 研究に必要な材料。 |
| | 雷の水晶 | 研究に必要な材料。 |
| その他 | アステアの心 | 食糧がすぐに治る退院アイテム。 |
| | アステアの像 | MPを上げる像。消費アイテム。 |
| | ドラゴンの像 | HPを上げる像。消費アイテム。 |

研究に必要なアイテムについて

「研究」は、基本となる武器・防具・アクセサリ・陣形の書のどれかひとつと、研究材料ひとつ、という組み合わせで行います。研究材料は、洞窟の上などでよくみつかります。

組み合わせ例1：ロッド+魔法の水晶+魔法の水晶=マジックロッド

組み合わせ例2：ソード+鉄鉱石+魔法の水晶=マジックソード

国家紹介

ここでは、プレイヤーが使用できる6つの国家を含む、レジェンドラ大陸の主要8カ国について紹介します。各国の特徴や国勢を把握した上で作戦を立てるようにしましょう。

レジェンドラの主要8カ国の国勢情報をつかもう

現在、レジェンドラ大陸には8つの大国が存在し、互いにしのぎを削り合っています。それらの国の中には、人間の国もあればエルフ族や獣人族の国もあり、その文化や国勢の状態は大きく異なります。自国だけでなく、すべての国の国勢を把握しておくことは、レジェンドラ大陸の制覇を目指す者として当然の心得といえるでしょう。



各国の所在地と
レジェンドラ大陸について
レジェンドラ大陸の主要8カ国の所在は左記のとおりです。なお、ゲーム開始時にプレイヤーが選択できるのは**124567**の6カ国となります。

レジェンドラの主要8カ国

- | | |
|------------|------------|
| ① ハイランド王国 | ③ トラッドノア王国 |
| ② ファンタリア王国 | ⑥ トバーズ王国 |
| ④ ムーンバレス王国 | ⑦ ポザック国 |
| ⑤ イズモ国 | ⑧ トリスタン帝国 |

※ムーンバレス王国とトリスタン帝国は、最初は選択することができません。



ハイランド王国

レジェンドラ大陸南部に位置する農業国家

ハイランド

国家の特徴および現状

レジェンドラ大陸に存在する諸国の中でも、最も長い歴史を誇る国家。かつては、大陸南東部にまでまたがる広大な領地を有していたが、長い平和のうちに辺境地の独立が相次ぎ、国としての規模は小さくなった。現在は、温暖な気候を活かした農業国家として細々と生き長らえている。国土の大半が平野部だが、半島に位置するという特殊性のためか、他国との往来ルートは意外と数少ない。

所属する城



カルトフェル城
マイス城



副官
シリシ



武将
ドーラ
【騎士】



武将
ヒルダ
【魔術師】



武将
アルブレヒト
【剣士】



武将
カール
【魔術師】

君主・副官・武将紹介

ハイランド王国の冷静な副官にして、エーベルスの実姉。早くに母を亡くし、ドーラ、ヒルダら2人の妹と共にエーベルスを育ててきた。長女であるためか常に気苦労が多く、内心ではエーベルスの乳離れを望んでいる。

非常に活発な性格で、乗馬を得意とするエーベルスの姉。特徴的な美しい緑色の瞳の持ち主である。カールとアルブレヒトの、自分に対する好意はうれしく思っているが、どちらか一方を選ぶことはできずに迷っているらしい。

シリン、ドーラの妹であり、エーベルスにとっては最も年齢の近い姉。カールした美しい金髪を持ち、白を基調としたかわいい服装を好む。やや幼ささえ感じさせる外見に反して、魔法使いとしての能力は高い。

日に焼けた筋肉質の身体を持つ偉丈夫。大農場の一家の末っ子として生まれたが、成人を期に家を追い出され、たまたま町中で見たドーラに一目惚れ。そこで主家に仕える決心をした。カールとはいわゆる恋敵の関係にある。

剣でハイランド王国を引っ張るアルブレヒトに対し、魔術で国を牽引する存在。中産階級に生まれ、学問の道へ進んだ。そのためベンと舌には自信があるが、体力には自信がない。アルブレヒトとはいらいライバル同士である。

君主 エーベルス



3人の姉に育てられた
長身瘦型の若き国王

5歳の時に母を亡くし、
以後シリンを始めとする3

人の姉に育てられた若き国王。そのため、シスターコンプレックス気味で、未だに自立できていない部分も多い。また、かなり甘やかされて育ったため、やや頼りない印象を与えるが、若者を中心に、国民の間での人気はそれなりに高いようだ。育ちの良さを感じさせる夢見るような瞳と、束ねた金髪がトレードマーク。





ファンタリア王国

レジェンドラ大陸西部に位置する国家

F
A
N
D
A
L
I
A

国家の特徴および現状

大陸の西部に存在する国家。かつてはレジェンドラ大陸でも有数の強大な軍事国家だったが、相次ぐ戦乱の末、その国力は衰退し、いまでは普通の国家となってしまう。また、辺境の地ゆえ、わずかに存在する魔族と人間との交流もあり、魔族の血を持つ人間も普通に生活している。

所属する城



ラクア廃城



副官
ダリオ



武将
エンツォ
[拳法家]



武将
ジュセツペ
[剣士]



武将
ジョバンニ
[剣士]



武将
ステファーン
[拳法家]

君主・副官・武将紹介

「眠り男」の異名を持つファンタリア副官。パーツと同様、人間とドグル族のハーフであり、混血の影響から常に眠っているためこの名が付けられた。パーツとは、密かに入学したドグル族の魔法学校時代以来の付き合い。

パーツに助けられた盲目の女性フィーナのおじ。かつては平凡な農夫だったが、戦災で家と畑を失い、失望のあまり野盗へと転じた。外見はごく素朴な農夫そのものだが、拳法家としての腕はかなりのものである。

戦場で鍛えた鋼の身体を持つ元デルシアの傭兵。デルシアのやり方に反発して軍を離れ、パーツの下についた。傭兵時代に何度も裏切られたため、パーツのことも信頼はしていない。だが、命じられた仕事は確実にこなす。

ハイランド出身の詐欺師の両親を持つ伊達男。両親の詐欺行為が発覚して故郷を追われたが、密かに訪れたハイランドで偶然ヒルダの姿を見かけ、その場で一目惚れ。以来、ヒルダー筋という一途な男である。

外見こそ屈強だが、非常に純粋な心を持つ格闘家。下町で賭け試合専門のボクサーをしていたところをデルシアに拾われたが、その正直な性格からデルシアのやり方に愛想が尽き、パーツの下に馳せ参じた。

戦士 パーツ



人間とドグル族の間で葛藤するハーフドグル

ドグル族の王族と人間の女性との間に生まれたハーフドグル。優しい母に育てられたため、

周囲と気性が合わず、人里離れた廃城に暮らしている。ドグル族の血のためか背は低く、常に自分の存在意義を求めているようなその瞳はあくまで暗い。その生い立ちのため、他人との接触はあまり好まないが、いったん味方になった者に対しては非常に誠実である。





大陸北部の半島に位置する緑豊かな国 ムーンパレス王国

M O O N P A L A C E

国家の特徴および現状

美しい森林と清らかな湖で知られる水の国。国民の大部分はエルフ族である。歴史的に、他国との交流はさほど活発ではないが、近年、隣接する機械化帝国トリスタンによる侵略を受け、貴重な森林資源を奪われていた。そのため、トリスタンとの関係は極めて悪化している。一方、山の国であるトラッドノア王国とは友好関係にあり、エルフ族の長老とトラッドノアの魔術師の間には交流も多い。

所属する城



レザン城
ロランジェ城
ボワール城



副官
クリフト



武将
エドワール
【戦士】



武将
オーギュスト
【剣士】



武将
ネイラ
【戦士】



武将
マリエル
【魔術師】

君主・副官・武將紹介

レニの幼なじみであり、君主の片腕として働くムーンパレス副官。その明晰な頭脳と、類い希な決断力は間違はなく君主の器だが「王族の血を持つ者が国を治める」という定めのもと、レニに対して絶対的服従を誓っている。

かつては猛将と謳われたバトルエルフ。幼い頃、野盗集団に両親を殺された過去を持ち、自身も野盗を率いていたが、ある時レニの父（先王）に敗れ、以後ムーンパレスに仕える。レニの女王としての資質には疑問を抱く。

先祖代々、ムーンパレス王家の重臣を務める名門出身の忠実な臣下。剣技に優れ、その素早い動きからかつては「疾風のオーギュ」の異名を誇った。エドワールとは異なり、王家に対しての忠誠心は非常に強い。

周囲には気付かれていないが、実はトリスタン帝国から送り込まれたスパイ。現在では完全にムーンパレスに同化しており、それどころかレニに対しては同情する気持ちが強いため、ムーンパレスを裏切ることができない。

森をこよなく愛し、森を守るために戦うトラッドノア生まれの女性。幼い頃は病弱だったが、治療のためにこの国に移住し、環境に恵まれた美しい森の中で完全に病気を治した。ハイランドのオスカーとは恋仲である。

君主 レニ



ティリスの直系であるやや気弱な女王

伝説の八戰士の1人、ティリスの直系。だが本来、

あまり意志の強いタイプではなく、選ばれたとはいえ「女王」という自らの役目を重荷に感じている面も多い。臣下の中には、レニの女王としての器を疑問視する者もいるが、幼なじみであり優秀な副官であるクリフトの強力なサポートを受け、女王としての務めをこなしている。





イゾモ国

大陸東端に位置し独自の文化を形成する国

I
Z
O
M
O

国家の特徴および現状

レジェンドラ大陸東岸の半島に位置する国家。何よりも礼節を重んじるという特殊な国民性を持ち、軍隊はこの国独自の「サムライ」や「忍者」と呼ばれる軽装の兵士たちにより構成されている。また、その文化も他の大陸諸国と比べるとかなり異質である。なお、国家としての規模はさほど大きい方ではない。

所属する城



ムラサメ城
コヌカ城



副官
カンスケ



武将
キリ
[弓手]



武将
シグレ
[侍]



武将
フジマル
[騎士]



武将
メグミ
[忍者]

君主・副官・武将紹介

先王を剣で破った唯一の男にして、カエデのお目付役とでもいうべきイズム副官。かつては「至高の剣」を極めるべく旅していたが、年老いて祖国に戻ってから先王に仕えていた。カエデに対してはうるさいじやである。

レジェンドラ大陸でも1、2を争う弓の名手。今はなき忍者の里に生まれ、幼少の頃から山を駆け回っていたが、本人は山歩きより弓を使うことが好きだった。エルフの血が少し混じっているためか、かなり長身の女性である。

やや小柄だが、卓越した剣の使い手であるもの静かな男。実はカンスケの息子なのだが、ある時父親に反発して家を飛び出し、以後は母方の姓を名乗っている。だが最近になって、父親とは和解したらしい。

派手な着物を身にまとったかぶき者。裕福な商家に生まれ、幼少の頃から金銀を見慣れていたためにかぶいた。かつてはかぶき者集団を率いていたが、カエデに惚れてからはずいぶんおとなしくなったらしい。

カエデの忠実な臣下であると同時にケンカ仲間でもある女忍者。性格は、まさにおきやんな下町娘のもので、カエデとは昔からよく遊んでいた。カエデの婿探しにかこつけて、自分も伴侶をみつけないと思っている。

君主 カエデ



腕っぷしと気の強さは
天下一品の女性

先王の妾腹でありながら、先王から直々に後継者に指名された女性。そのため、正室の娘であるキキョウの一派から恨みを買っている。カエデを強く育てたいという両親の下、8歳の頃から両親とは別居していたが、お目付役のなじいやの助力を得て、心身ともに強い女性に成長した。だが、勝気すぎる面があるのも事実。自分より強い男と結婚するのが夢である。





大陸北東部に位置する歴史的な魔法国家 トラッドノア王国

T R A D N O A

国家の特徴および現状

古の時代に「大陸の平和を見守る国」を建国理念として、当時における最高の魔法使いを集めて作られた魔法国家。そのため国の場所も、四方を山に囲まれた自然資源にあふれる地が選ばれた。やがてこの国は、大陸中の魔法使いが集い、語らう場所となり、魔法に関する学問都市として栄えていった。だが近年では相次ぐ戦乱のため、この国を訪れる魔法使いの数は減少の一途をたどっている。

所属する城



シルバー城
グレイ城



副官
シェファード



武将
アグネス
【魔術師】



武将
ウィンストン
【騎士】



武将
バーリー
【魔術師】



武将
ポールソン
【僧侶】

君主・副官・武将紹介

サニスにより抜てきされた、少し気の弱い副官。元はサニスの世界史・政治学を教えていたが、サニスの王位継承に伴い、無理矢理軍属させられた。頼りない感じはするが、参謀には欠かせない豊富な知識の持ち主である。

シェファードが世界史・政治学を教えていたのに対して、おもに数学を専門にしていた教師。常備しているタクトを振ると、魔法を使うこともできる。

勇猛かつ美男の、トラッドノア女性の憧れの的。もちろん、サニスもご多分に漏れず憧れを抱いている。なんでもこなせるうえに害することがないということも、人気を集めている理由の1つでもあるのかもしれない。

かつては先王レノックスと共に、幾多の修羅場をくぐり抜けてきた魔術師。年老いているものの、経験を活かしてサニスを導く教育係を務める。今ではすっかり丸い性格になってしまっている。

サニスを“親分”として慕う、丸々と太った僧侶。昔、子供たちにいじめられていたところを助けられ、以来サニスに忠誠を誓う。丸い体型から動きはかなり鈍いが、僧侶としての能力には優れたものを持っている。

君主 サニス



失踪した父の王位を継承した幼き女王

父、レノックス王の失踪により、急ぎょ王の座を任されることになった幼き女王。その若さゆえ、女王に相応しくないとはいえ、レノックスの行方を探すためになんとか王の座に腰を下ろしている。しかし、女王とはいえ、天真爛漫に魔導書を抱えて走る姿は、普通の15才の女の子となんら変わりはない。栗色の髪に、大きなメガネがチャームポイント。





トパーズ王国

レジェンドラ大陸最北西に位置する元商業国家

国家の特徴および現状

大陸北西部に位置する島をおもな領土とする元商業国家。かつては交易上の要所として栄えていたが、その繁栄の時代も長くは続かなかった。富を狙う周辺諸国の襲撃を受けるようになり、そのたびに君主が交代して国内は混乱。これに対抗すべく、住民たちは徒党を組んで結束するようになる。それらの組織の中の最大勢力が、正義感あふれる若き党首シェン率いる盗賊団「紅い森の党」である。

所属する城



リチュン城



副官
ライラ&リリ



武将
イロン
[弓手]



武将
チンラン
[戦士]



武将
フィリポ
[野盗]



武将
ハウパイ
[野盗]

君主・副官・武将紹介

トパーズ王国参謀を務める、うら若き双子の妖精。2人が義漢に襲われているところをシェンに救われ、それ以来恋心を抱きつつ彼の下に就く。お互いにシェンに対する気持ちを知っているため、常にケンカが絶えない。

自分の過去に関しては一切口を開かない、もの静かな男。あまり喋らないため、周囲からは不満があるように思われがちだが、その内面には強い信念を持っており、仕えるに値する人間に対しては、絶対の忠誠を捧げる。

街で宿屋の女将をやっていた、力強い女戦士。あらくれ者を相手に店を切り盛りしていたが、政府の手入れを受けて追放。それ以来、政府に対して恨みを持つようになってしまった。シェンにとっては母親のような存在。

生まれ故郷のファンダリア王国から逃げのびた難民。そのときに、家族が惨殺されるのを目の当たりにしているため、今でもファンダリアに対して復讐の念を抱いている。褐色の手には、愛用しているパイプが握られている。

シェンが全幅の信頼をよせる、忠実な部下。貧乏農家の長男として暮らしていたが、山賊に襲われているところをシェンに助けられる。無精髭と顔のキズが威圧感を出すものの、いつもニヤけており、女に対して手が早い。

野盗 シェン



純粋な心を持った
若き野盗

父クォレンと母セシリアの間に生を受けるが、国内の戦乱のため、幼くして野盗の道へと足を踏み込むことになる。そのため、性格は粗暴な面が目立つものの、内面は至って誠実。野盗とはいえ、民衆からの信頼も厚い。だが、その誠実さのためか、次第に現政権へ義憤を感じるようになり、ついには反旗を翻す。





ボザック国

大陸南東部に位置する森深き国

国家の特徴および現状

大陸南東部に広がる密林に位置する獣人族の国。長らく鎖国状態が続いていたため、他国とは大きく異なる独自の風習や独自の武術が現在も存在している。顔面に施しているペインティングは、その最たるものであろう。また、人知れぬ未開の地である関係上、他国を逃れてきた者や、世を捨てた隠者なども数多く集まっている。国土を覆うように山脈が走っているため、他国との進行ルートは数少ない。

所属する城



コルデロ城
イーガド城



副官
セス



武将
ゴンザレス
【獣戦士】



武将
マリーア
【獣戦士】



武将
フィオリーナ
【獣戦士】



武将
マルケス
【獣戦士】

君主・副官・武将紹介

ガンガスに密かに想いを寄せる女獣戦士。獣人族にありがちなタイプで、思ったことをあまり口にすることはない。そのせいか、ガンガスに対する愛情を表現できずにいる。また、不善実行型で、副官としての能力も高い。

機械を嫌い、己の肉体のみを信じる獣戦士。海沿いの小さな部族の出身で、海で難破したところをガンガスの軍に助けられ、そのまま従軍する。機械が嫌いなことから、機械化の進んでいるトリスタン帝国を嫌っている節がある。

戦乱のさなか、傷ついた兵士を癒すために従軍していた元僧侶。患者を守りたいという気持ちから、僧侶の立場を捨て、剣を握って戦いを覚えた。戦争そのものを憎んでおり、争いをしている国すべてを敵対視している。

少し内気な性格をした、マリーアの弟子。森で傷ついているところを拾われ、それをきっかけに従軍する。また、拾ってもらったことからマリーアに恋心を抱いており、行軍の際にもお手伝いと称して常に彼女の側にいる。

カラフルなマーキングに身を包んだ、かなりの自立ちたがり屋。戦争で両親を失い祖母の手で育てられたために、伝説や逸話をたくさん聞かされ、それらに深い興味を示す。逆立てた金髪にバンダナを巻いているのも特徴。

君主 ガンガス



王座を約束された
王族直系の血統

ボザック国を築いたゴン
ゴス王の直系の子孫。

当然、次期王座を觊望されていたため、幼い頃から修行に励んできた。その性格は真つ直ぐで、願には獣人族特有のマーキングを施している。また、獣人族の習性から人間界と交流を持たず、ただ自分たちの森を守ることが使命としていることから、森を破壊するものに対しては容赦なく攻撃をしかけていく。





トリスタン帝国

レジェンドラ大陸北部に位置する機械化帝国

国家の特徴および現状

大陸北部に位置する湖の南岸に広がる機械化帝国。国内に大した資源が存在しないため、専ら他国への侵略戦争をしかけて、その資源を奪うという荒っぽいやり方を用いることで発展してきた。そのため、大陸でも有数の軍事大国となっている。また近年では機械化が進み、かつては優れた知性と強靱な体力を謳われた国民性が失われつつある。なお、軍隊は多数の機械化兵士により構成されている。

所属する城



ハルスバンド城
リング城



副官
ビオルン



武将
カレン
【弓手】



武将
クリス
【剣士】



武将
ヒサカ
【侍】



武将
ベダン
【戦士】



武将
ホルベック
【騎士】

君主・副官・武将紹介

軍人の父と、芸術家の母を持つトリスタン国の副官。
両親の思想を色濃く受け継いでいるためその軍事能力は
優れており、さまざまなものに美を見いだす傾向がある。

仮面をかぶる以前のアデルバッハに憧れて軍属した、心
優しい女性。その大きな澄んだ瞳は、優しくった頃のア
デルバッハにいつか戻ってくると、頑なに信じている。

各国に送り込んだスパイの指揮をとるスパイマスター。
幼少の頃から人を操る能力が卓越していたらしい。オー
ルバックの金髪の下からは、時折女らしさを覗かせる。

アデルバッハに助けられた父の命と引き替えに、生まれ
ながらに軍属を宿命づけられた武将。しかし、心の片隅
には生まれ故郷であるイズモへの想いが残っている。

魔族から送り込まれた、アデルバッハの監視役。魔族に
特有の、黒灰色の肌と暗く煙った瞳を持ち、幼い頃から
すべての人間を憎むようにしつけられた。

気弱で少し頼りない騎士。トリスタンとムーンパレスの
戦いで記憶を失ってしまった。軍人であることだけ覚え
ており、アデルバッハの下で本当の自分を探し続ける。

君主 アデルバッハ



忌まわしき過去を
仮面に隠す冷酷な王

ある事故がきっかけで
自分の妻と娘を亡くし、
それ以来仮面で素顔を隠し続ける、影多き
国王。もともと、トリスタンは精神的に弱い
国民性がありアデルバッハも例外ではなく、
突然取り乱すことが多い。事故が起きるまで
は穏やかな紳士であったが、仮面をかぶって
からは冷酷な戦士へと豹変してしまった。
細身で青白く、美しささえ漂うその横顔には
暗い影が射す。



スタッフ & 声優紹介

ドラゴンフォースⅡ

制作スタッフ

キャラクター原案

結城信輝
青木邦夫
藤川 太

アニメーション制作

(株)グループ・タック

主題歌

岩男潤子

主題歌作曲

田中公平

主題歌作词

前田耕一郎

BGM作曲

松尾早人

麻見順子

サニス



生年月日 9月24日

出身地 神奈川県

血液型 ??

所属事務所

ぶろだくしょんバオバブ

岩男潤子

ティリス



生年月日 2月18日

出身地 大分県

血液型 AB型

所属事務所

スターボード

折笠愛

グレイス



生年月日 12月12日

出身地 東京都

血液型 B型

所属事務所

ぶろだくしょんバオバブ

声の出演

| | | |
|----------|----------------|--------------------|
| ハイランド王国 | 君主エーベルス:岡野浩介 | 副官シリシ:三石琴乃 |
| ファンタリア王国 | 君主パーツ:森川智之 | 副官ダリオ:麦 人 |
| ムーンパレス王国 | 君主レニ:長沢美樹 | 副官クリフト:上田祐司 |
| イズモ国 | 君主カエデ:水谷優子 | 副官カンスケ:青野 武 |
| トラッドノア王国 | 君主サニス:麻見順子 | 副官シェファード:子安武人 |
| トバース王国 | 君主シェン:置鮎龍太郎 | 副官ライラ&リリ:長沢美樹+氷上恭子 |
| ボザック国 | 君主ガンガス:山崎たくみ | 副官セス:山崎和佳奈 |
| トリスタン帝国 | 君主アデルバッハ:堀内賢雄 | 副官ビヨルン:紗 ゆり |
| その他 | グランデル:石塚運昇 | 黒の剣士エスタン:檜山修之 |
| | 赤の踊り子ミディア:氷上恭子 | 灰の騎士オルヴォ:江原正士 |
| | カトマンドウ:島田 敏 | グレイス:折笠 愛 |
| | ギデオ:佐藤正治 | ティリス:岩男潤子 |

長沢美樹

ライラ



生年月日 7月11日

出身地 福島県

血液型 ??

所属事務所

俳協

氷上恭子

ミディア



生年月日 1月11日

出身地 兵庫県

血液型 A型

所属事務所

江崎プロダクション

水谷優子

カエデ



生年月日 11月4日

出身地 愛知県

血液型 O型

所属事務所

ぶろだくしょんバオバブ

三石琴乃

シリシ



生年月日 12月8日

出身地 東京都

血液型 O型

所属事務所

(株)アーツビジョン

作曲：田中公平 作詞：前田耕一郎 編曲：横岸貴章

あなたをまた戦いに誘うとしても

ドラゴンフォースII オープニングテーマ

いま胸の奥の ざわめきに眠れなくて
ただ膝を抱えては 少しふるえてる
そう心で呼ぶ 温かなあの背中を
ねえ何処にいるの 月よ照らして
あなたのことは 記憶の隅に
閉じこめていたいけど
時間を戻して 待ち続けたい
胸を張れるくらいに
戦いに また誘うと ※
感じて 逢いたい
わがままと 言われてもいい
抑えきれない この感情を…

ただあなたのこと思うだけで
…それだけなら
そう眠りながら 出来ることなの
優しくよりも 素直なままに
今度は生きてゆく
見守るよりも 側にいたい
強くなんてないから
戦いに また誘うと
感じて 触れたい
わがままと 言われてもいい
抑えきれない もう誰にも…

※Repeat
もう誰にも…





夢と眠りのはざままで…
作曲…田中公平 作詞…前田耕一郎 編曲…横岸貴幸

ドラゴンフォースII エンディングテーマ

ラァ~ララララ ラララ…
時の河のほとり 私ひとり…

水に映る月を 指で掬う
…ざらり 零れてく
月は淋しそうに
揺れて 残る

水に映る私 そんな顔で
…誰を待ってるの
涙 ひとつ落ちて
環が広がる

夢の扉閉じ 深く眠ろう
あなたにまた逢える いつか逢えるわ

水に映る月を 指で掬う
…ざらり 零れてく
想い届かなくて
まるで あなた…

夢の扉閉じ 深く眠ろう
あなたをまた守る きっと守るわ

ラァ~ララララ ラララ…
時の河のほとり 私ひとり…

水に映る月を 指で掬う
…ざらり 零れてく
月は淋しそうに
揺れて 残る

ドラゴンフォースⅡ

用語解説

ここでは、「ドラゴンフォースⅡ」の世界やその歴史をより深く理解し、よりゲームを楽しむためにぜひ覚えておきたい8つの単語を紹介します。

マドゥルク戦役

【マドゥルクせんえき】

数百年前に起こった、伝説の八戦士（前作の主人公）たちの活躍によって邪神マドゥルクが討伐された戦いのこと。

伝説の八戦士

【でんせつのはちせんし】

ハースガルドの力を受け継いだ英雄（ウェイン・ティリス・ゴンゴス・ミカツキ・レオン・ジュノー・レイナート・ゴルダーク）。

星電ハースガルド

【せいりゅうハースガルド】

マドゥルク戦役の遙か昔、レジェンドラ大陸を襲い大虐殺を繰り返した邪神マドゥルクを倒した伝説の星電。

女神アステア

【めがみアステア】

遙か太古からレジェンドラ大陸を見守る女神。マドゥルク戦役の際は、ハースガルドと八戦士を結びつける役割を果たした。

ティリス

【ティリス】

500年前のマドゥルク戦役で活躍した八戦士のうちのひとり。水の国ムーンパレス王国の女王だった。

フレスト

【フレスト】

マドゥルク戦役で八戦士を助け、邪神マドゥルクを倒す手助けをした人物。時の狭間をさまよい、数百年以上生きている。

グレイス ギデオン カトマンドゥ

【グレイス】

【ギデオン】

【カトマンドゥ】

マドゥルク戦役で、邪神マドゥルクの部下としてレジェンドラ大陸を荒らし、八戦士を苦しめた悪人たち。グレイスはサキュバス、ギデオンは大魔法使い、カトマンドゥはロボットであった。

新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

セガ ジョイジョイテレホン

| | |
|-----|--------------|
| 札幌 | 011-842-8181 |
| 仙台 | 022-285-8181 |
| 東京 | 03-3743-8181 |
| 名古屋 | 052-704-8181 |
| 大阪 | 06-333-8181 |
| 福岡 | 092-521-8181 |



セガ ファックスクラブ

フッシュ回線またはトーン切り替えの
あるダイヤル回線をお使いください。

| | |
|----|--------------|
| 東京 | 03-5950-7790 |
| 大阪 | 06-948-0606 |

- ①ファックスの受話器を使ってコール。
- ②音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

セガ ホームページ

<http://www.sega.co.jp/>

セガサターンモデムやパソコンなどお持ちの接続端末で
上記のURLにアクセスしてください。

★番号をよく確かめて、
正しくかけてください。

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本社 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

この商品に関するお問い合わせ先

★セガサターンCDは修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

お客様相談センター 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)
フリーダイヤル ☎0120-012-235

禁無断転載

★このゲームでは高画質で画面を表示する機能が使用されています。

ご使用になっているテレビモニターによって、まれに画面がちらつく場合がありますのでご了承ください。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

DRAGON FORCE II

—神去りし大地に—



CRI ADX

Copyright © 1996, 1997 CRI

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996, 1998
GS-9184 672-5186

株式
会社

セガ・エンタープライゼス